

Ребус как вид словесной игры в повышении познавательных интересов учащихся.

Методические рекомендации.

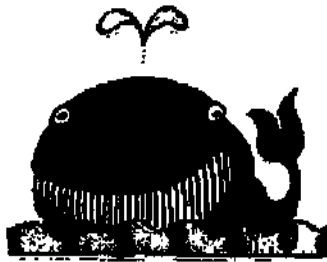
Развить любознательность, стремление к познанию, которые заложены в каждом человеке, помогают интеллектуальные игры. Помочь полюбить слово, открыть его красоту, получить радость от чтения, помогают многообразные увлекательные словесные игры. Игра не просто развлечение, а особый способ постижения сложных языковых явлений, способ обучения речи. Игра эффективна, ведь играют не потому, что надо, а потому, что интересно, во всём мире творческие игры используются в качестве чрезвычайно действенного приёма обучения. Игру можно использовать при изучении любой темы, стоит только внести элемент соревновательности или предложить участникам войти в какую – то роль. Если сложный вопрос решается путём диалога сторонников разных точек зрения (а в словесности немало таких проблем, например: что такое текст), если ребята выступают в роли журналистов, актёров, писателей, исследователей (например: расскажут о картине художника от лица экскурсовода в музее, возьмут «интервью» у «академика», в роли которого выступит учащийся, досконально изучивший проблему), если стоит вопрос: кто быстрее, лучше выполнит задание – это уже игра. И она часто продуктивнее других форм работы, а время, отведённое на неё, употреблено подчас наиболее целесообразно.

Одни игры проводятся как викторины, в которых соревнуются отдельные участники, и работа здесь похожа на фронтальную беседу, только стремительную и весёлую. Другие игры требуют групповой работы, соревнования команд. Ребусы интересны тем, что помогают всмотреться в слова, увидеть в них нечто новое, неожиданное, что доставляет радость открытия. Особенно интересно самим составить ребус и загадать его друзьям. А если в составлении и отгадывании ребусов соревнуются две команды, это дополнительное удовольствие. Если в ребус превратить термин, означающий изучаемое понятие, это слово накрепко запомнится. Если предложить двум или трём командам: кто создаст более интересный ребус из слова с трудной орфограммой, слово будет писаться без ошибок.

Принципы составления и решения ребусов.

Чтобы разгадывать ребусы, нужно знать правила, по которым их составляют и расшифровывают:

1. Нужно правильно называть рисунки предметов, знаки. Названия предметов в ребусе читаются только в именительном падеже.
- 2.



КИТ



Часто предмет, изображенный в ребусе, может иметь не одно, а два или больше названий: глаз и око, лоб и чело, ребята и дети, мальчик, малыш, ученик; может иметь общее и конкретное название дерево - дуб, нота - ре, птица - аист. Подбирать нужно подходящее по смыслу слово. Умение определить и правильно назвать изображенный на рисунке предмет представляет одну из главных трудностей при расшифровке ребусов. При составлении ребусов лучше пользоваться рисунками, исключая двойное назва



мальш



мальчик

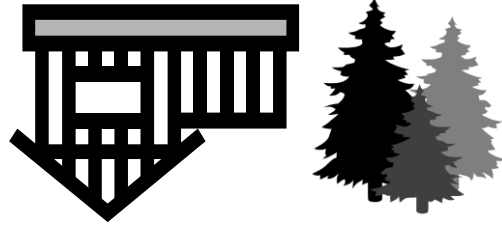


ученик.

2. Перевернутый рисунок ребуса указывает на то, что соответствующее слово надо читать наоборот, то есть справа налево. Например, кот – ток. Некоторые предметы, например, карандаш, колесо и другие, на рисунке, как их ни изображай, выглядят обычно, то есть не "вверх ногами". Такие рисунки нельзя использовать в ребусах в перевернутом виде.



ток



модели

3. Запятая в ребусе - это знак исключения крайней буквы слова (первой или последней). Если запятая стоит слева от рисунка, то отбрасывается первая буква от его названия, а если справа - последняя. Если возле рисунка стоят две или три запятые, то исключаются соответственно две или три крайние буквы слова.



цвет



ракета

4. Зачеркнутая буква указывает, что из названия рисунка ее нужно исключить. Зачеркнутая над рисунком или около него цифра указывает, что в данном слове такую по счету букву не нужно читать.



сон

5. Часто заменяемую букву не перечеркивают, а соединяют знаком равенства с другой буквой, которую нужно поставить вместо неё. Буква со знаком равенства над рисунком указывает, что ее надо читать в слове вместо той, что написана перед знаком "равно" или той, на которую указывает цифра перед знаком "=".

К = П



1 = П



парта

парта

6. Если возле рисунка выписан ряд цифр, это указывает, что в названии рисунка буквы нужно переставить в том порядке, в каком расставлены цифры. Если одной или двух нет, то соответствующие буквы из названия предмета исключаются. Например:

34512



сосна

7. В ребусах встречаются так называемые скрытые предлоги:

на, перед, у, по, к, от, из, за, под, в, с, над.

Если буквы, слоги, рисунки расположены один в другом, один на другом или один впереди, а другой за ним, один под другим, то это указывает, что при чтении рисунка следует добавлять соответствующий рисунку предлог.



вода



поле



заяц



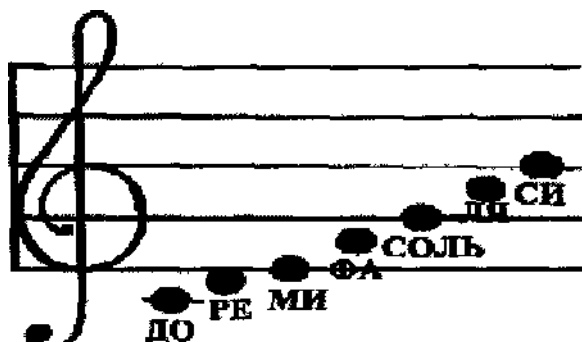
лук



фонари

При составлении ребуса, кроме правил для разгадывания, нужно знать следующее:

1. С помощью запятой отнимаются только крайние буквы, с помощью же зачеркнутой буквы - те, которые стоят в середине слова.
2. Ребус тем лучше, чем меньше в нем запятых и отдельных букв.
3. Рисунки для ребуса нужно подбирать так, чтобы в каждом из них изменялась или убиралась лишь одна буква. Если же используются все буквы названия рисунка, то это еще лучше.
4. Отдельные слоги до, ре, ми, фа удобно передавать записью соответствующих нот.



5. Части некоторых слов, которые произносятся одинаково с числительными, можно зашифровать цифрами:

7я (семья), 40а (сорока).

6. При использовании перевернутого рисунка с запятой необходимо написать наоборот название, соответствующее рисунку: тогда легко заметить, какая буква лишняя и где надо ставить запятую - впереди рисунка или после него. Например, при составлении слова-ребуса телевизор используется перевернутый рисунок розы с исключением одной буквы. Чтобы поставить запятую там, где нужно, пишем название наоборот: азор, запятую ставим слева перевернутого рисунка, то есть "лишняя" буква - а.

Разгадывая ребус, состоящий из многих рисунков, где зашифрована целая фраза, необходимо вести слитную (без деления на слова) запись названий всех рисунков и букв в том порядке, в каком они расположены в ребусе. Когда все рисунки разгаданы, слитную запись нужно разделить на слова и прочитать "спрятанную" пословицу, загадку, строку из песни.

Предлагаемая система работы с ребусами не только формирует навыки грамотного письма, но и способствует увеличению словарного запаса учащихся, развитию как лингвистической зоркости, так и связной речи школьников, повышает их активность.

Расшифровывая ребусы, учащиеся закрепляют полученные на уроке знания в необычной форме, учатся анализировать языковые факты, понимать строй русского языка, получают представление об учении как о деле важном и занимательном одновременно.

Игра как прием обучения имеет свои сильные и слабые стороны, которые с обязательностью следует знать и учитывать педагогу, работающему с детьми младшего школьного возраста. Надобность в игре как дополнительном, косвенном приеме обучения, по мнению Р.И. Жуковской, возникает тогда, когда он ставит своей целью довести предлагаемый детям учебный материал до «более глубокого осознания того, что было дано с применением прямых приемов, чтобы ребенок, запомнив материал, глубже его понял». Педагогическая ценность игровых приемов в том, что они развивают умственную активность и познавательные интересы детей, способствуют обеспечению осознанного восприятия учебного материала, постоянства действий в одном направлении, развивают самостоятельность и самодеятельность.

Таким образом, для педагога игра может стать одним из инструментов активизации познавательных способностей детей, воспитания у них устойчивого интереса и потребности в интеллектуальной деятельности, совершенствования школьно-значимых психических и психофизиологических функций, успешности обучения в целом.

Литература:

1. Пиаже Ж. Символическая игра // Игра, ее роль в развитии. – Нью-Йорк, 1976.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. – Вопросы психологии, 1975, №2.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры: для психологов. – М: Педагогика, 1978. – 304 с
4. Бахир В.К. Развивающее обучение // Начальная школа. - 2004.-№ 5.-С.26-30.
5. Гаврилычева Г.Ф. Развитие самостоятельности у детей // Нач. шк., 2005, №1.
6. Горенков Е.М. Технологические особенности совместной деятельности учителями, учащихся в дидактической системе Л.В. Занкова // Начальная школа. - 2004. - № 2. - С. 57-62.
7. Далингер В.А., Самостоятельная деятельность учащихся - основа развивающего обучения. // Математика в школе, №6, 2004.
8. Дрозд В.Л., Урбан М.А. От маленьких проблем - к большим открытиям // Начальная школа. - 2005. - № 5. - С.37.
9. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками // Начальная школа плюс До и После. 2003. №8 – 80 с.
10. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками // Начальная школа плюс До и после, 2003. №8 - 80 с.
11. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебной деятельности. - М: Просвещение, 2004.
12. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательного интереса учащихся. - М: Просвещение, 2005.
13. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М: Педагогика, 2004 *Щ. Степанова.* О.А.Игровая школа мышления Москва ,2003